
PlayStation
CLOCK TOWER
GHOST HEAD
PLAYING MANUAL
HUMAN

その時の記憶はほとんどない。たった一ヶ月前の出来事だったのに。
まさか……？　私が……？

もう一度お守りを見る。あの時、気を失った時、〈朔〉と名乗る人格が現れた時、確かにこれを持ってはいなかった。
今まで片時も肌身離さず持っていたのに。
これさえあれば、二度と〈朔〉を発現させずに済む。それだけは確信できた。この〈ミコンサマ〉があれば、私は私としていられる。

しかし、唐突にして大胆で、類希なるその事件は……。

僕が[illegible]野邸に着くと、家の中はまるで人気が無かった。だが外出した様子もない。あちらこちらから聞こえてくる軋むような、妙な音だけが、小さく低く家の中に響く。
そして……、僕は見た。
黄色い血を流した人間の死体……。
いや正確には、かつて人間の体であったものの一部を。
緑色の肌、黄色い血液、これは人間なのか。さらに消えた家族はどこへ行ってしまったのか。

唐突にして大胆で、類希なるその事件は……、もう始まっていた。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ 対応 | マウス 対応

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

SLPS 01280

プロローグ

1999年、春。唐突にして大胆で、残忍なるその事件は……。

弁天町は、弁天製薬の薬品研究所がある、お膝元とも言うべき小さな町。都心から離れた郊外に位置するため、町を彩る風景からはどことなくのんびりとした印象を受ける。

東京の高校に通う17歳の女子高生、御堂島 優は弁天町に住む父の友人宅に向かっていた。

優は手に持った赤いお守りの様な物を見る。脳裏にあの時の映像が焼き付いている。血に染まり、床に倒れ伏した友人たち。そして、それを見下ろす自分。気が付くと右手にはナイフが握られていた。

何をしたの？ わからない。まさか……。

自分の知らないもうひとりの自分。彼は自らを（剛）と名乗ったらしい。

残虐非道で冷酷な男（剛）の発現により、優は転校を余儀なくされた。

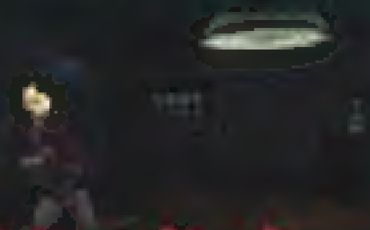


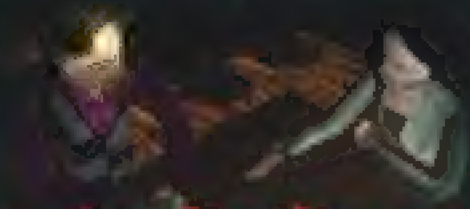
目次





薄暗い食堂。
鷹野詢は、要弥生を説得している。
しかし、詢もまた不安を抱いていた。
才堂家の呪いとは…。
そして、恐ろしい事件は
弥生の悲鳴と共に始まった…。





「御堂島…、やはり才堂家の呪いが…。」

操作方法

コントローラ



ゲーム以外

- **方向キー** 項目の選択
- **●ボタンまたはL1ボタン** 項目の決定
- **●ボタンまたはL2ボタン** 項目のキャンセル

ゲーム中

- **●ボタンまたはR1ボタン** クリックポイントの決定、敵への攻撃、パニック状態の回避
- **●ボタンまたはR2ボタン** イベントカット、アイテムの取り外し
- **方向キー** カーソルの移動
- **スタートボタン** ゲームの一時中断、ポーズメニューの呼び出し

マウス



ゲーム以外

- **マウスの移動** 項目の決定
- **右ボタン** 項目のキャンセル
- **左ボタン** 項目の決定

ゲーム中

- **マウスの移動** カーソルの移動
- **左ボタン** クリックポイントの決定、敵への攻撃、パニック状態の回避
- **右ボタン** イベントカット、ゲームの一時中断、ポーズメニューの呼び出し、アイテムの取り外し

アナログコントローラ

ゲーム中

[illegible]
カーソルの移動
（大きく倒すとカーソルが素早く移動します）

[illegible]
ゲームの一時中断、ポーズメニューの呼び出し

[illegible]
クリックポイントの決定、銃への反撃、パニック状態の回避

[illegible]
イベントカット
アイテムの取り外し

ゲーム以外

[illegible]
項目の選択

[illegible]
項目の決定

[illegible]
項目のキャンセル

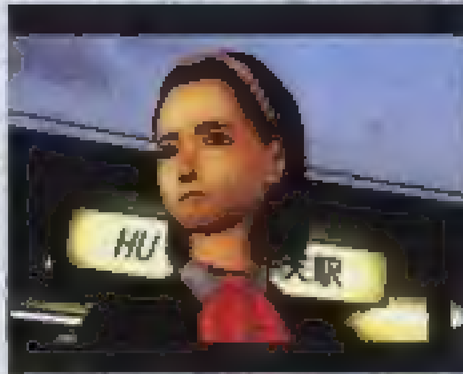


※アナログモード[illegible]になっていることを確認してください。
また、[illegible]でのみ、振動による演出を楽しむことが出来ます。
※振動機能のON／OFFに関しては、16ページをご覧ください。

ゲームの始め方

[illegible]
[illegible]

ゲームを起動すると、オープニングムービーが始まります。ここでスタートボタン（または◎ボタン、×ボタン）を押すと、タイトル画面が表示されます。
さらにスタートボタンを押すと、メインメニューが表示されます。一定時間何も入力されないと、再びオープニングムービーが始まります。



「こんにちはぁ……
東京の優でーす」
御堂島優は、その日の夕方、
父の知人である風野初宅に着いた。
人気の無い玄関
しかし出かけた様子はない。

メインメニュー



NEW GAME

新たにゲームを始めるときに選択します。

DATA LOAD

メモリーカードに記録したデータでゲームを再開するときに選択します。決定後、データロード画面が表示されます。

OPTIONS

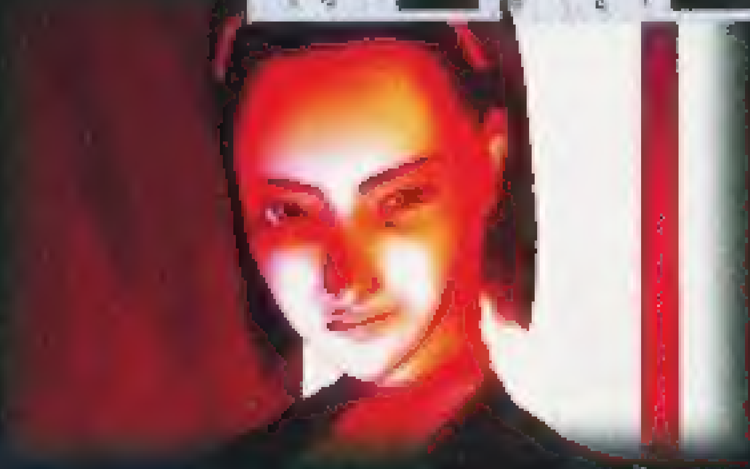
イベントカット機能のON/OFFや、アナログコントローラ使用時の設定等を行います。

PAMPHLET

エンディングリストや、ゲーム攻略に役立つヒントなどを見ることが出来ます。

ウ・ワ・サ

最初は選択できません。ある一定の条件をクリアすると選択できるようになります。



ゲーム画面

カーソル

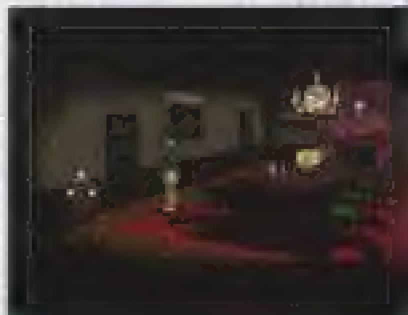




画面に表示される矢印のことです。移動させたい場所にカーソルを合わせて決定する〈クリック〉と、主人公がその場所に移動します。（2回連続でクリックすると素早く移動します）また、クリックポイントに合わせてクリックすると、主人公が何らかのアクションを行います。主人公の現在の状態によってカーソルの形状が異なります。

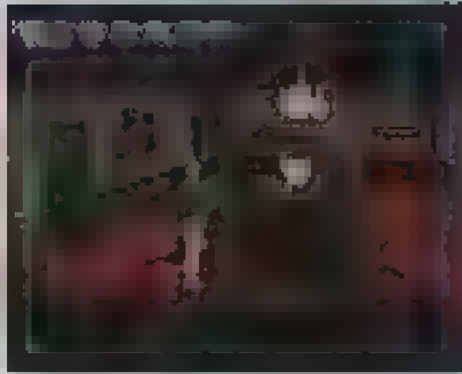
クリックポイント



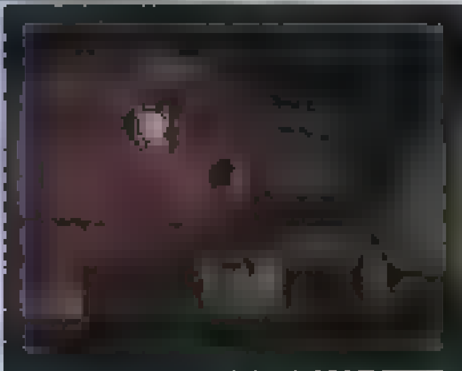


主人公が調べることの出来る対象物や、移動に必要な対象物にカーソルを合わせると、形状が変化します。このカーソルの形状が変化する箇所を「クリックポイント」と呼びます。クリックポイントをクリックすることにより、主人公はアクションを行います。

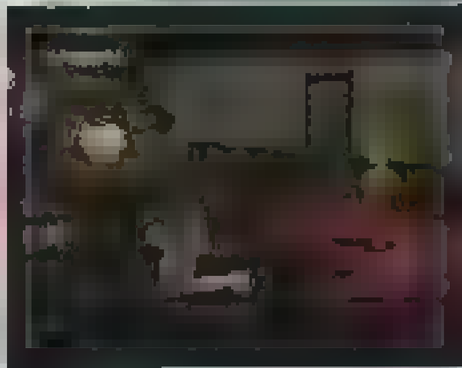
移動のためのクリックポイントには、カーソルの右上に☆マークが表示されます。



カーソルを画面右上から移動させると、現在所有しているアイテムが表示されます。使用したいアイテムをクリックすると、カーソルがアイテムの絵に[illegible]表示され、使用できる状態になります。この状態でアイテムから使用し、[illegible]クリック・クリックすると、アイテムを使用します。



主人公が手を画面に表示さ[illegible]、いときカーソルがうり赤く点滅します。この状態をピーク状態と呼びます。カーソルが点滅中、ボタンを連打することにより回避できます。

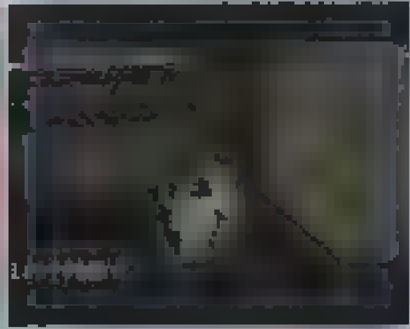


主人公が敵に出会うと、さまざまな種類のあらわれます。逃げられなくなったら、「逃走状態」になります。逃走状態中は、クリック・クリックトの敵の撃退・回避が必要な緊急事態となり、限定し表示されます。敵を撃退・回避すると、逃走状態は解除されません。



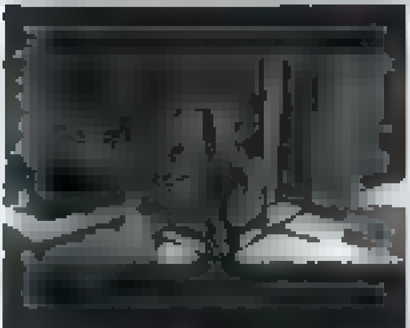
また、4人の少年の中の誰と関係を深くしたかによってエンディングが分岐します。選ばれなければクリア出来ないイベント、週明でなければクリアできないイベントなどがあります。分岐によってノーマルエンディングへ、途中でエンディングへバッドエンディングになる場合があります。

また、エンディングは全部で2種類あります。ゲームオーバーと異なり、エンディングを迎えるとスタッフロールが表示されます。



主人公（優位）ー「ハサミ」と呼ばれるアイテムを持っている間、主人公の明かりを表し出すことはありません。「ハサミ」はあちこちの部屋に置くことが出来ます

優位「ハサミ」を持ってなかったら、敵に襲われると極度の恐怖心により明かりを呼び覚まします」明かりを消し、「ハサミ」を再び入手することにより優位に戻ることが出来ます



優位と逃走状態になると敵を撃退するための効果のあるクリークホイッスルの入手できます。「ハウるクリックする」ビで、まずアクションを打って敵を撃退します



明かりと逃走状態になると、敵に対して入手した武器を使用することが出来ます

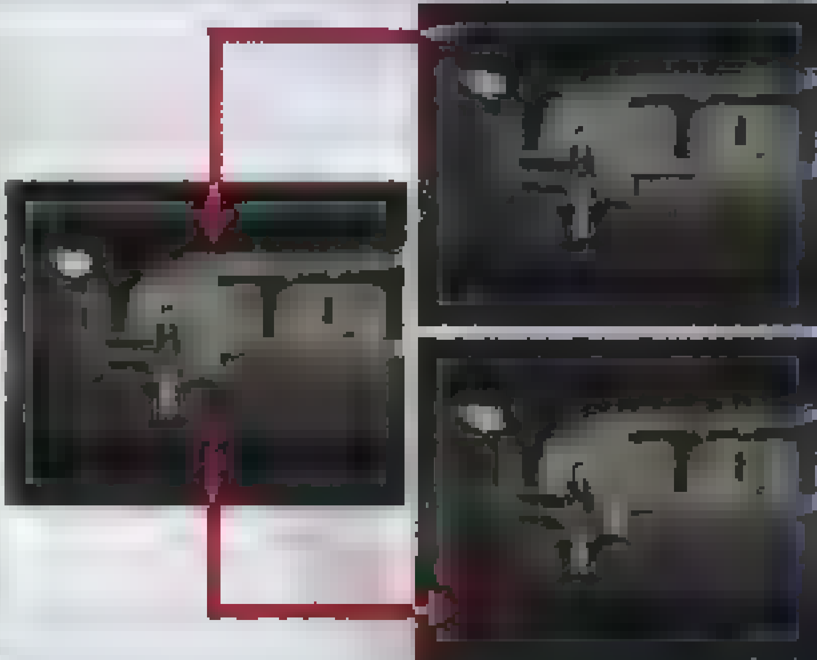
武器アイテムを装備すると、自動的にカーソルが照準の形状に変化します

これを敵に合わせてクリックするだけで、自動的に攻撃します

照準の横に表示される数字は、弾数へ攻撃できる回数です

体力

主人公は、段階的な体力を持っています。体力は
ノーマル(白)→警告(赤)で表現されます。体力がノ
ク状態へ、いきなり移ることも1段階減ります。一段階
回ーアイテムを入手しない限り、体力は回復しません





救急箱を入手すると、自動的
体力が回復します
なお、救急箱を入手することで、
クイックセーブでは体力が1
段階以上減っているときしか
出現しませんので、注意して
探してく
ださい。

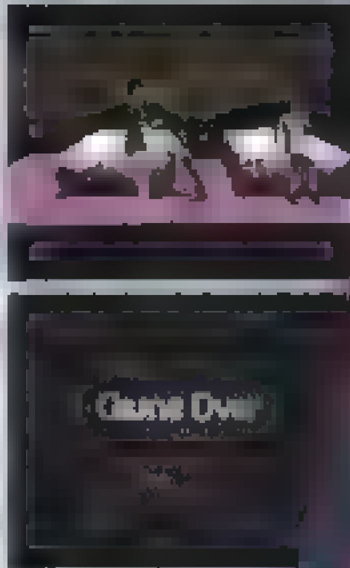
主人公の体力がゼロになったり、ピーク状態で連打に失敗したりすると、ゲームオーバーになります。ゲームオーバーになった場合画面上に「CONTINUE」の表示と「YES」「NO」が表示されます。

ゲームを続ける場合はカーソルを「YES」に合わせてクリックします。「YES」を選択すると、その部屋に入った直後の状態のゲームを再開することが出来ます。その際、体力が3段階回復します。

ゲームを終了する場合は「NO」に合わせてクリックします。

ゲームオーバー画面が表示され、すぐ後タイトル画面に戻ります。

※ゲームを終了するとデータセーブ以外でのプレイの再開は出来ませんので注意してください。



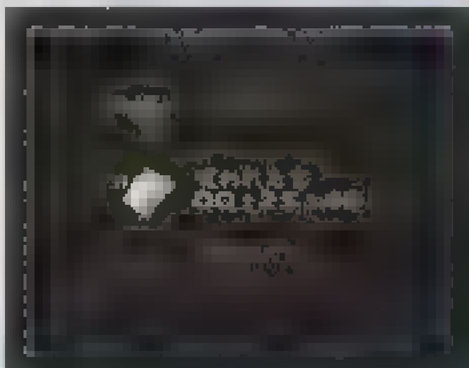
ゲームオーバー



ゲームの記録は、オースメニューでセーブを選択し実行します。セーブできる箇所および箇所までデータ、すでにデータが存在する箇所には【ソナタのタイトル】と【プレイ時間】が表示されています。もデータのない箇所には【NO DATA】が表示されます。セーブしたい箇所を選択、決定することにより、メモリーカードへ記録が行われます。
なお、メモリーカードは、メモリーカード差込口1のみ有効で、1ブロックを使用します。

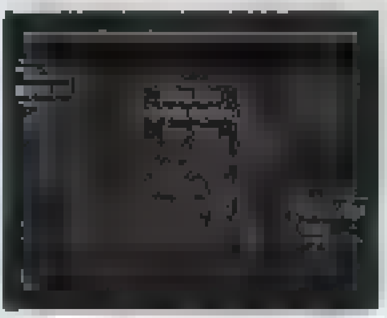


メモリーカードに記録したデータからゲームを再開するときは、タイトル画面で【DATA LOAD】を選択します。スタート【LOAD GAME】を選択します。データロード画面にはデータが表示されます。データが存在する場合は【ソナタのタイトル】と【プレイ時間】が表示されます。【NO DATA】は選択できません。ロードしたいデータを選択、決定します。
また、エンディングリストやヒントの関係上、ゲーム起動時、メモリーカードのデータをロードしますので、メモリーカードは差込口1にメモリーカードを差し込んでから起動してください。



ポーズメニュー

ゲーム中、スタートボタン（コントローラの場合〇）を押すとゲームの時が中断され、ポーズメニューが表示されます。ただし、特殊イベント中は機能しません



ゲームを再開します

メモリーカードに現在の状況を記録します。ムービー／戦闘中は選択できません。直前の状態です。進行状況に関連して一部の記録できない場所があります。その場合、それ以前の状況まで戻されます。

メモリーカードからデータを読み出します。ゲームを再開します。場所・状況によっては選択できません。また、オプションの変更は読み込まれません。また、記録されている状況まで戻されます。

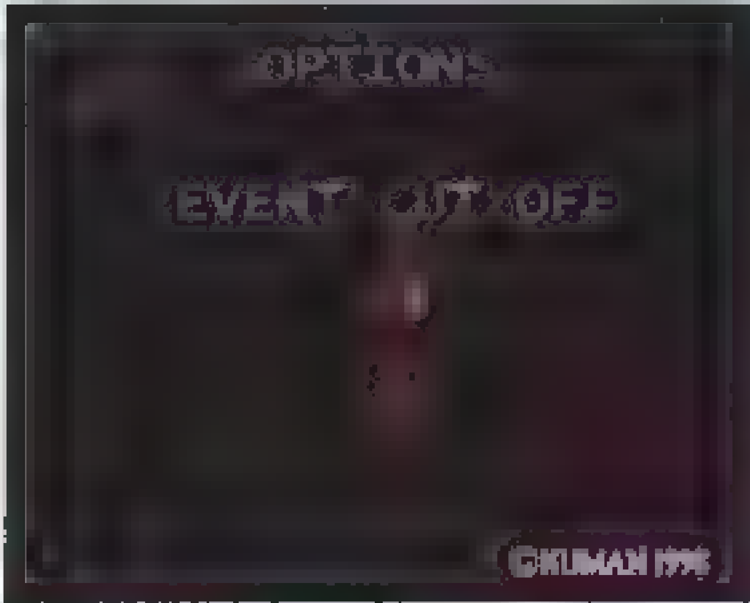
テレビに合わせて画面の表示位置を調整する機能です。表示が切れてしまう場合に使用します

ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります

振動による演出を行うかどうか設定します。〇ボタンでON/OFFを切り替えます

ゲーム中イベントを〇ボタンでカットできる機能を使用するかどうか設定します。〇ボタンでON/OFFの切り替えをします

オプション



オプション画面は、メインメニューで［OPTIONS］を選択することによって表示されます。［下ボタン］を選択あるいは⊖ボタン〈右ボタン〉を押すことによってメインメニューに戻ります。

ゲーム中に発生する特別なイベントを⊗ボタン〈右ボタン〉でカット出来る機能を使用するかどうかを設定します。⊖ボタン〈左ボタン〉でON、OFFが切り替わります。

アナログコントローラ（デュアルショック）接続時のみ選択できます。振動による演出を行うかどうかを設定します。⊖ボタンでON、OFFを決定します。

最初は選択できません。ある一定の条件をクリアすると……

パンフレット画面

パンフレット画面は、メインメニューで「PAMPHLET」を選択することによって表示されます。「EXIT」を選択あるいは✕ボタンを押すとメインメニューに戻ります



クリアしたエンディングを確認出来ます
すべてのエンディングをクリアすると

ゲーム中に発見したヒントを見ることが
出来ます

最初は選択できません
ある一定の条件をクリアすると


翔（しょう）


才堂 不志人（さいどう ふじと）
藤香（ふじか）
鷹野 初（たかの はじめ）
剛元 亘（ごうもと わたる）
礎 等（いしずえ ひとし）

ゲームキャラクター制作 ● 小関 貴子
進行画面制作・エフェクト・アニメーション ● 西澤 圭祐
オープニングデモムービー・エンディングムービー制作 ● 鈴木 毅
音楽 ● 成澤 英樹
音響効果 ● 浜崎 二郎
声の演出 ● 前谷 浩司
チーム・ヒューマニア ● 志倉 千代丸／武田 健二／高田 雅史
ゲームアレンジ／エキストラモード制作 ● 高畠 秀明
ディレクター・ゲームデザイン・シナリオ ● 本田 景

パッケージデザイン

アートディレクション ● 鈴木 雄人（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）
ビジュアルコーディネイト ● 小林 功（ソニー・ミュージックコミュニケーションズ）

スペシャルサンクス

山田 和寿／東海 正弘／寺澤 善徳／小泉 雄大／平峰 智／安田 浩子／金井 聡／
南村 ありみ／上野 豊／武藤 孝浩／森 弘樹／藤井 和希子

協力

● 株式会社 イマジカ
● 株式会社 アバコクリエイティブスタジオ
● 株式会社 タバック
● 株式会社 青二プロダクション
● 株式会社 アーツビジョン
● 有限会社 江崎プロダクション
● 株式会社 ソニー・ミュージックコミュニケーションズ

CLOCK TOWER
GHOST HEAD

クレジット

キャスト

御堂島優●荒木香恵
岡●島本富士子
鷹野莉●矢田耕司
岐寿●二又一成
剣元亘●大塚明夫
鳥春●鈴木富子
鷹野弥生●中西妙子
鷹野千夏●鈴木富子
婦長●中西妙子
院長●大塚明夫
才堂不志人●大塚明夫
御堂島彩●大木民夫

スタッフ

プロデューサー●小林裕一
メインプログラム●竹崎一博
サブプログラム●伊藤真哉
エフェクトプログラム●大山智
ツールプログラム●石上健太
スーパーバイザー●金子裕
ビジュアルセクションリーダー●島崎洋一郎
アートディレクター●五十嵐俊輔/高岡倫一
札幌ビジュアルセクションリーダー●天谷泰喜
イベント制作●住田正和/宮寺由/富山文夏子/野貝有希/大塚光洋/中田有美/鵜木千奈
背景制作●森芝幸弘/北谷智香/大寺利弘/駒木真理子/黒柳由紀子/林文典
永村雄明/島島千羽/中田真和子/永村敬史/北明吉成

営業

戸川浩嗣/佐野鉄広/広瀬元貴/阿部猛/別枝潤一/
室岡礼子

広報宣伝

黒尾一幸/藤井広生/島村聡/佐藤美也子/片寄泰臣
遠藤覚(リアルインターナショナル)
川口大介(リアルインターナショナル)
島田豊幸(リアルインターナショナル)

CGイラストレーション

山崎洋一

イラストレーション

井内希

モーションキャプチャー

制作●西村和久(イマジカ)
技術監修●河野倫典(イマジカ)
オペレーター●山田竜一(イマジカ)
アシスタント●金丸早苗(イマジカ)
アクター●邪忠/市森智仁

